

PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN IPS BERBASIS VIRTUAL FIELD TRIP (VFT) PADA KELAS V SDNU KRATON- KENCONG

Vannisa Aviana Melinda, I Nyoman Sudana Degeng, Dedi Kuswandi

Program Studi Teknologi Pembelajaran Universitas Negeri Malang

E-mail: vannisa1918@gmail.com

Abstrak. Tujuan dari pengembangan ini yaitu untuk menghasilkan suatu produk media video pembelajaran berbasis Virtual Field Trip (VFT) yang valid sebagai sumber belajar dan efektif untuk pembelajaran IPS di kelas V SD/MI. Pengembangan media video pembelajaran berbasis Virtual Field Trip (VFT) ini menggunakan model pengembangan Assure, adapun langkah-langkah pengembangannya yaitu terdiri dari 6 langkah tindakan yang meliputi (1) analisis siswa; (2) menentukan tujuan pembelajaran; (3) memilih metode, media dan materi; (4) menggunakan media dan materi; (5) mendorong partisipasi siswa; dan (6) evaluasi dan perbaikan. Subjek yang dituju dalam validasi pengembangan adalah siswa kelas V SDNU Kraton Kecamatan Kencong Kabupaten Jember. Video pembelajaran berbasis Virtual Field Trip (VFT) pada materi IPS kelas V di SDNU Kraton ini secara keseluruhan dinyatakan sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi oleh ahli materi sebesar 94,28%, ahli desain sebesar 84,44%, ahli media sebesar 91,42, siswa perorangan sebesar 95%, siswa kelompok kecil 92,5% , sebesar dan siswa kelompok besar/lapangan sebesar 90,90%. Setelah dilakukan validasi ahli dan uji coba siswa kemudian dilanjutkan dengan tes akhir, tes ini dilakukan guna untuk mengetahui keefektifan penggunaan video pembelajaran berbasis Virtual Field Trip (VFT). Untuk tes hasil belajar, rata-rata hasil belajar 82,27, dari 33 siswa terdapat 31 siswa (93,93%) yang mencapai KKM dan 2 siswa (6,07%) yang belum mencapai KKM. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang memenuhi KKM mencapai tingkat persentase 93,93%, sehingga video pembelajaran berbasis Virtual Field Trip (VFT) ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : Pengembangan Media Video Pembelajaran. Virtual Field Trip (VFT).

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa (Anderson dalam Sukiman, 2012:28). Seiring berkembangnya teknologi saat ini juga memberikan pengaruh di dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan saat proses pembelajaran.

Pemanfaatan media pembelajaran dalam proses pembelajaran perlu direncanakan dan dirancang secara sistematis agar media pembelajaran efektif untuk digunakan. Menurut Rosenberg (2001), dengan berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu : (1) dari pelatihan ke penampilan, (2) dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja, (3) dari kertas ke

“online” atau saluran, (4) fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, (5) dari waktu siklus ke waktu nyata.

Salah satu media teknologi informasi dan komunikasi yang mampu menjangkau masyarakat luas dan sekaligus paling populer adalah media video. Video termasuk ke dalam media audio visual, Azhar (2013: 32) mengemukakan bahwa pengajaran melalui audio- visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol- simbol yang serupa. Penggunaan media video yang bersifat audio visual dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas, terutama di kelas bawah yaitu di Sekolah Dasar (SD).

Salah satu pembelajaran yang diajarkan di SD adalah mata pelajaran IPS. Mata pelajaran IPS bertujuan untuk mengarahkan siswa agar menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Mata pelajaran IPS dirancang untuk mengembangkan pengetahuan, pemahaman dan kemampuan analisis terhadap kondisi sosial masyarakat dalam memasuki kehidupan bermasyarakat yang dinamis (Hidayati, Mujinem & Senen, 2008:12).

IPS merupakan keterpaduan dari sejumlah mata pelajaran seperti sejarah, geografi, ekonomi, sosiologi, dan antropologi. Keterpaduan tersebut dimaksudkan untuk membiasakan anak sejak usia SD dalam memecahkan masalah sosial dengan pendekatan secara utuh, tidak terkotak-kotak dari berbagai disiplin ilmu sosial (Ruminiati, 2010:6-7).

Mengacu pada teori Piaget (dalam Desmita, 2009:104), pemikiran anak-anak usia sekolah dasar masuk dalam tahap pemikiran konkrit-operasional, yaitu masa dimana aktivitas mental anak terfokus pada obyek-obyek yang nyata atau pada berbagai kejadian yang pernah dialaminya. Ini berarti

anak usia sekolah dasar memiliki kemampuan untuk berfikir melalui urutan sebab akibat dan mulai mengenali banyaknya cara yang bisa ditempuh dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi. Untuk hal ini media pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk membantu siswa dalam berfikir konkrit operasional dan dapat meningkatkan *brainstorming* pada anak.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar dan mengajar di kelas dapat membawa keberhasilan bagi guru maupun siswa. Media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal. Dalam pelajaran IPS guru dituntut untuk dapat mengarahkan siswa mampu berpikir kritis dan kreatif. Namun dalam kenyataannya di lapangan, sering terjadi kesulitan dalam penyampaian materi pembelajaran IPS kepada siswa. Pemakaian metode dan media pembelajaran yang kurang sesuai menjadi salah satu penyebabnya. Hal ini juga dialami di kelas V SDNU Kraton-Kencong

Permasalahan yang ditemui oleh peneliti dari pra penelitian yang telah dilakukan. Kondisi yang terjadi di lapangan saat ini adalah pembelajaran IPS di SDNU Kraton Kecamatan Kencong Kabupaten Jember cenderung monoton dan kurang menarik, media yang digunakan guru hanya berupa buku LKS dan buku cetak yang menjadikan suasana pembelajaran menjadi pasif dan siswa terlihat bosan dan kurang minat terhadap mata pelajaran IPS. Untuk itu peneliti akan melaksanakan penelitian dengan mengembangkan media video pembelajaran, peneliti akan melaksanakan penelitian di kelas V dengan jumlah siswa 33. Melihat karakteristik siswa di kelas V dengan Usia 10-12 tahun dimana mereka memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, penjelasan dari seorang guru tidak menjadikan mereka lebih mengerti dan paham, maka dari itu peneliti

mengembangkan video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip*.

Video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* adalah sebuah video dengan tujuan untuk memberikan kesempatan yang lebih, dengan memungkinkan pengamatan yang dilakukan tanpa harus berada di tempat sebenarnya atau memiliki kesempatan untuk mendapat penjelasan dari ahlinya (Beal, C & Mason, C, 2009). Video ini bisa membawa siswa pada tempat atau kejadian dimana mereka tidak pernah mengunjunginya atau mengalaminya secara langsung. Melalui video pembelajaran berbasis *virtual field trip*, siswa terlihat berada di kejadian atau tempat yang mereka lihat, dan dapat memberikan informasi tentang kepentingan lokal, nasional dan internasional, dengan demikian siswa lebih mampu memahami persoalan dan masalah yang mungkin timbul tentang suatu wilayah yang mereka telah kunjungi atau lihat melalui video.

Virtual field trip (VFT) dapat dibuat dengan menggunakan perangkat lunak multimedia seperti *Hyper Studio* atau VFT juga dapat diakses melalui *World Wide Web* (WWW). Menurut Cox dan Su (2004). *Virtual Field Trip* (VFT) adalah pengalaman belajar yang tidak menggantikan realitas tapi berfungsi untuk mengekspos anak-anak pengalaman yang biasanya tidak mereka miliki.

Standar Kompetensi yang digunakan dalam penelitian ini adalah SK nomer 2 yaitu menghargai peranan tokoh pejuang dan masyarakat dalam mempersiapkan dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia. Sedangkan KD 2.3 yaitu menghargai jasa dan peranan tokoh dalam memproklamasikan kemerdekaan. Dengan menerapkan prinsip-prinsip desain pesan, dimaksudkan agar produk media video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* menjadi lebih efektif dan dapat mengatasi masalah belajar siswa kelas V SDNU Kraton Kecamatan Kencong Kabupaten Jember.

Berdasarkan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana pengaruh media video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* (VFT) terhadap keefektifan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS”.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Virtual Field Trip* (VFT) Pada Mata Pelajaran IPS Pada Kelas V SDNU Kraton-Kencong”.

KAJIAN TEORI

Media Video Pembelajaran

Video termasuk ke dalam media audio visual. Azhar (2013: 32) mengemukakan bahwa pengajaran melalui audio- visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol- simbol yang serupa.

Media audio visual yang sering digunakan di sekolah- sekolah adalah film dan video. Azhar (2013:50) mengatakan bahwa film atau gambar hidup merupakan gambar- gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Sedangkan video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama- sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Lebih lanjut Andi (2013: 300) mengatakan menurut KBBI (2006), video diartikan sebagai rekaman gambar hidup atau program televisi lewat tayangan pesawat televisi. Atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Andi (2013: 301) juga mengatakan bahwa bahan ajar audio visual merupakan bahan ajar yang mengkombinasikan dua materi yaitu materi visual dan materi auditif. Dengan kombinasi dua materi ini, guru dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, karena komunikasi berlangsung secara lebih efektif.

Berdasarkan pengertian menurut beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media video merupakan salah satu jenis media audio-visual dan dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

Virtual Field Trip (VFT)

Virtual Field Trip (VFT) adalah salah satu cara guru dapat memanfaatkan dari aplikasi teknologi pendidikan yang dapat meningkatkan pembelajaran siswa. Melalui virtual field trip, siswa terlihat di luar diri, mengadopsi kurang egosentris fokus dan menjadi lebih baik informasi tentang kepentingan lokal, nasional dan internasional; dan dengan demikian lebih mampu memahami persoalan dan masalah yang mungkin timbul tentang suatu wilayah yang mereka telah "mengunjungi". *Virtual Field Trip (VFT)* dapat dibuat dengan menggunakan perangkat lunak multimedia seperti *Hyper Studio* atau virtual fieldtrips dapat diakses melalui *World Wide Web* (Cox dan Su, 2004).

Tujuan *Virtual Field Trip (VFT)* untuk memperkenalkan siswa pada beberapa aspek dan mengembangkan beberapa ketrampilan dasar yang dibutuhkan oleh siswa, selain itu VFT juga bisa digunakan untuk mempersiapkan siswa untuk masuk ke lapangan atau *trip* yang sebenarnya, dan juga dapat dijadikan sebagai tindak lanjut setelah perjalanan atau trip yang telah dilaksanakan sebelumnya (Gilmour, 1997).

Pembelajaran IPS SD

Istilah IPS pada sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Materi IPS untuk jenjang sekolah

dasar tidak terlihat aspek disiplin ilmu karena yang lebih dipentingkan adalah dimensi pedagogik dan psikologi serta karakteristik kemampuan berpikir siswa yang bersifat holistik. Menurut Somantri (Sapriya, 2009:11), pendidikan IPS adalah penyederhanaan atau adaptasi dari disiplin ilmu- ilmu sosial dan humaniora, serta kegiatan dasar manusia yang diorganisasikan dan disajikan secara ilmiah dan pedagogis/ psikologis. Lebih lanjut Sapriya (2009:12) mengatakan bahwa IPS di tingkat sekolah pada dasarnya bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan (*knowledge*), ketrampilan (*skills*), sikap dan nilai (*attitudes and values*) yang dapat digunakan sebagai kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kemasyarakatan agar menjadi warga negara yang baik. Menurut *National Council for Social Studies* (dalam Susanto, 2015: 143), mendefinisikan IPS sebagai berikut :

Social studies is the integrated study of the science and humanities to promote civic competence. Within the school program, social studies provides coordinated, systematic study drawing upon such disciplines as anthropology, economics, geography, history, law, philosophy, political science, psychology, religion, and sociology, as well as appropriate content from the humanities, mathematics, and natural sciences. The primary purpose of social studies is to help young people develop the ability to make informed and reasoned decisions for the public good as citizen of a culturally diverse, democratic society in an interdependent world.

Dari penjelasan diatas, dapat didefinisi bahwa pendidikan IPS adalah suatu kajian terpadu dari ilmu-ilmu kemanusiaan untuk meningkatkan kemampuan kewarganegaraan (*civic competence*). Di dalam program sekolah pendidikan, IPS menyediakan kajian tekoordinasi dan

sistematis dengan mengambil atau meramu dari disiplin-disiplin sosial, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, ilmu politik, agama, dan sosiologi, isi juga sesuai dengan ilmu-ilmu kemanusiaan, seperti matematika dan ilmu-ilmu alam. Dengan demikian, jelaslah bahwa pendidikan IPS bukanlah mata pelajaran tunggal, melainkan gabungan dari berbagai ilmu (*interdisipliner*).

Jadi, berdasarkan pengertian dari beberapa ahli, penulis dapat menyimpulkan bahwa IPS adalah mata pelajaran yang mengkaji seluruh fenomena sosial yang terjadi di lingkungan sekitar dengan tujuan pembentukan pribadi yang dapat menguasai pengetahuan, ketrampilan hingga nilai dan sikap sebagai bekal hidup bermasyarakat.

METODE PENELITIAN

Pengembangan model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model Desain Pembelajaran ASSURE (*Analyze learners, States objective, Select methods, media and material, Utilize, Require learner participation, Evaluate and Revise*). Model ASSURE merupakan model pembelajaran yang lebih menekankan pada kesesuaian antara materi dengan pemilihan media dan metode yang diterapkan dalam setiap proses pembelajaran (Smaldino, S. E, Lowther, D, L., & Russel, J. D. 2008). Dalam pelaksanaannya model ASSURE mempunyai 6 langkah tindakan yang meliputi (1) analisis siswa; (2) menentukan tujuan pembelajaran; (3) memilih metode, media dan materi; (4) menggunakan media dan materi; (5) mendorong partisipasi siswa; dan (6) evaluasi dan perbaikan.

Setelah video dikembangkan maka video ini akan diujikan melalui 2 tahap yaitu (1) uji validasi, (2) uji produk. Uji validasi melibatkan 3 para ahli yaitu 1 orang ahli media, 1 orang ahli desain, dan 1 orang ahli materi. Uji coba produk terdiri dari 3 tahap

yaitu uji perorangan terdiri dari 3 siswa, uji kelompok kecil terdiri dari 6 siswa, dan uji lapangan atau kelompok besar terdiri dari 33 siswa. Uji coba siswa ini dilaksanakan di SDNU Kraton-Kencong. Dalam pemberian tes, peneliti memberikan satu kali tes yaitu tes hasil belajar dari penggunaan video berbasis VFT (*Virtual Field Trip*) pada pembelajaran IPS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* (VFT) pada materi IPS kelas V di SDNU Kraton ini secara keseluruhan dinyatakan sangat layak, artinya media video pembelajaran yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dengan hasil validasi oleh ahli materi, ahli desain, ahli media, siswa perorangan, siswa kelompok kecil dan siswa kelompok besar/lapangan.

Hasil persentase uji coba ahli materi sebesar 94,28% berdasarkan kriteria, media video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* (VFT) ini termasuk kualifikasi sangat layak, hasil persentase uji coba ahli desain sebesar 84,44% berdasarkan kriteria, video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* (VFT) ini termasuk kualifikasi sangat layak, hasil persentase uji coba ahli media sebesar 91,42% berdasarkan kriteria, video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* (VFT) ini termasuk kualifikasi sangat layak, sedangkan hasil uji coba siswa perorangan sebesar 95%, hasil persentase uji coba siswa kelompok kecil sebesar 92,5% dan hasil persentase uji coba siswa kelompok besar/lapangan sebesar 90,90%, berdasarkan kriteria media video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* (VFT) ini dari hasil yang diperoleh dari uji coba siswa perorangan, siswa kelompok kecil dan siswa kelompok besar/lapangan termasuk kualifikasi sangat

layak. Meskipun secara keseluruhan media video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* (VFT) ini termasuk kualifikasi sangat layak, namun ada beberapa aspek yang perlu di revisi sesuai dengan saran-saran yang diberikan oleh para ahli pada saat validasi.

Setelah dilakukan validasi ahli dan uji coba siswa kemudian dilanjutkan dengan tes akhir, tes ini dilakukan guna untuk mengetahui keefektifan penggunaan video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* (VFT). Untuk tes hasil belajar, rata-rata hasil belajar 82,27, dari 33 siswa terdapat 31 siswa (93,93%) yang mencapai KKM dan 2 siswa (6,07%) yang belum mencapai KKM. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa jumlah siswa yang memenuhi KKM mencapai tingkat persentase 93,93%, sehingga video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* (VFT) ini efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kajian teoritis dan kajian empiris di lapangan, bahwa keberadaan media sangat penting dalam membantu proses belajar mengajar, karena merupakan jembatan komunikasi antara guru dan siswa. Untuk itu media pembelajaran perlu diadakan atau digunakan pada saat proses pembelajaran. Pengembang melakukan pengembangan produk berupa video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* (VFT) ini sebagai salah satu bentuk strategi penyampaian pesan pembelajaran.

Saran kelanjutan pengembangan dari video pembelajaran berbasis *Virtual Field Trip* (VFT) ini adalah yang pertama mengkaji lebih dalam pada saat pemilihan materi dan pemilihan *software* yang akan digunakan, yang kedua proses validasi hendaknya dilakukan lebih dari sekali, agar produk pembelajaran yang dihasilkan dapat *terupdate*, baik dari segi tampilan maupun kandungan materi di dalamnya, selanjutnya

produk video yang dihasilkan lebih kreatif dan menarik agar tidak terjadi kejenuhan dalam proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi Prastowo. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta : Diva Press.
- Andi Prastowo. 2013. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*.
- Azhar Arsyad. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Azhar Arsyad. 2011. *Media Pembelajaran*. Cetakan ke-15. Jakarta: Rajawali Press.
- Cox, E.S., & T. Su. 2004. "Integrating Student Learning with Practitioner Experiences via Virtual Field Trips." *Journal of Educational Media* 29 (2):113–23.
- Depdiknas. 2006. *Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak Didik*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Gilmour, I .1997. *Skiddaw Virtual Field Trip*. A study of thermal metamorphism. (<http://earth2.open.ac.uk/Skiddaw/Text/Skiddaw.html>).
- Hidayati, Mujinem, & Anwar Senen. 2008. *Pengembangan Pendidikan IPS SD*. Jakarta: Dirjen Dikti Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kemendikbud. 2013. *Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta : Kementerian dan Pendidikan Nasional.
- Rosenberg, Marc. J. 2001. *E-Learning : Strategies For Delivering Knowledge*

In The Digital Age. USA: McGraw-Hill Companies.

Sapriya. 2009. *Pendidikan IPS*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

Smaldino, S. E, Lowther, D, L., & Russel, J. D. 2008. *Instructional Technology & Media For Learning (Kesembilan ed)*. Terjemahan A. Rahman. 2011. Jakarta: Kencana.